

Pendampingan Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kontekstual pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Peserta Didik

Diterima: 08 April 2025

Direview: 15 April 2025

Disetujui: 18 Agustus 2025

Asmaul Husnah¹, *Fitriani Nur², A. Sriyanti³, Sri Sulasteri⁴, Lisnasari Andi Mattoliang⁵,

Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Jln. Sultan Alauddin No.63, Samata-Gowa, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail: asmaulhusnah680@gmail.com¹, fitrianiur@uin-alauddin.ac.id², a.sriyanti@uin-alauddin.ac.id³, sri.sulasteri@uin-alauddin.ac.id⁴, lisnasari.mattoliang@uin-alauddin.ac.id⁵

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sedang dioptimalkan salah satunya penggunaan video pembelajaran, agar menuntun peserta didik belajar mandiri secara efisien dan efektif. Oleh karena itu, dilaksanakan pengabdian dalam bentuk pendampingan pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran berbasis kontekstual yang bertujuan untuk memfasilitasi peningkatan kemampuan literasi matematis peserta didik. Penggunaan media digital tersebut dipilih karena mudah digunakan oleh guru dan peserta didik. Pendampingan ini dilakukan terhadap peserta didik kelas VIII MTsN Gowa. Metode dalam pengabdian ini yaitu memberikan materi tentang SPLDV yang berbasis kontekstual dengan pemanfaatan video pembelajaran dan pemberian tes hasil belajar literasi matematika. Hasil dan dampak pada pengabdian ini yaitu berupa meningkatnya hasil literasi matematika dan motivasi siswa dalam pembelajaran serta membantu guru dalam membuat inovasi pembelajaran yang berbasis digital, sehingga proses pembelajaran di kelas lebih inovatif dan kreatif. Disisi lain, juga mampu membuat guru berkesempatan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan pemanfaatan media digital berupa video pembelajaran.

Kata kunci : Video Pembelajaran, Kontekstual, Kemampuan Literasi Matematis SPLDV

ABSTRACT

The use of technology in learning is being optimized, one of which is the use of learning videos, to guide students to learn independently efficiently and effectively. Therefore, community service is carried out in the form of learning assistance using contextual-based learning videos which aim to facilitate the improvement of students' mathematical literacy skills. The use of digital media was chosen because it is easy to use by teachers and students. This assistance was carried out for class VIII students of MTsN Gowa. The method in this community service is to provide material about SPLDV which is contextually based by utilizing learning videos and providing mathematical literacy learning outcome tests. The results and impacts of this community service are in the form of increasing mathematical literacy results and student motivation in learning and helping teachers in making digital-based learning innovations, so that the learning process in the classroom is more innovative and creative. On the other hand, it is also able to provide teachers with the opportunity to improve the quality of learning by utilizing digital media in the form of learning videos.

Keywords: Video Learning, Contextual, SPLDV Mathematical Literacy Skills

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pendidikan merupakan hal yang penting untuk dilakukan mengingat adanya berbagai tantangan yang dihadapi oleh peserta didik di abad 21 (Sinaga,

2023). Salah satu upaya dalam peningkatan kualitas pendidikan adalah terobosan baru, seperti pengembangan kurikulum, pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan, dan inovasi terbaru (Imron, 2022). Pemerintah selalu berupaya dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan berbagai cara, yaitu dengan peningkatan kualitas pembelajaran dan kualitas sistem penilaian. Salah satu upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia melalui pergantian kurikulum (Rusliana, 2024). Saat ini, pengembangan kurikulum pendidikan di Indonesia telah sampai pada pengembangan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka belajar merupakan salah satu konsep kurikulum yang menuntut kemandirian bagi peserta didik (Resti Fauziah et al., 2023).

Kemandirian diartikan bahwa peserta didik diberikan kebebasan dalam mengakses ilmu yang diperoleh dari pendidikan formal maupun non formal. Dengan adanya pengembangan kurikulum tersebut juga berkaitan dengan perkembangan IPTEK, sehingga guru dituntut untuk dapat terbiasa dengan perkembangan yang terjadi dan membiasakan diri untuk menyesuaikan terkait perkembangan zaman (Arviansyah & Shagena, 2022). Perkembangan yang pesat dikalangan masyarakat, hal ini mengakibatkan peningkatan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dari berbagai aspek, antara lain pada pembelajaran matematika. Matematika mempunyai peranan yang penting dalam kehidupan sehari-hari (Laili, 2023). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi hidup secara berdampingan dengan manusia namun tidak semua orang mampu menggunakan teknologi secara maksimal dan memahami manfaat dari teknologi yang baik.

Pembelajaran yang menarik dapat diciptakan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat diperlukan sebagai alat bantu mengajar yang juga mempengaruhi kondisi atau proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran maka akan mempermudah pendidik dalam proses belajar mengajar (Nurfadhillah et al., 2021). Teknologi sebagai media memiliki kapasitas untuk mengubah lingkungan berpikir, berkomunikasi, dan bertindak dalam kata-kata (Beilke & Stuve, 2004). Media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik, sehingga proses komunikasi dan interaksi antara peserta didik dan pendidik dapat berlangsung secara efisien (Harahap et al., 2022). Dengan melihat berbagai objek pengetahuan dan fenomena, Allah swt menunjukkan berbagai jenis metode dan sarana yang dapat digunakan untuk memperoleh pengetahuan. Sarana yang dimiliki manusia yaitu berupa pendengaran, penglihatan, akal, dan pikiran. Salah satu cara

untuk memanfaatkan sarana tersebut yaitu dengan mengembangkan kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan mempelajari matematika, karena matematika menjadi pondasi dalam pengembangan sains dan teknologi (Hidayat et al., 2021). Matematika memiliki peran penting dalam dunia pendidikan karena matematika merupakan ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern juga mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan pemikiran manusia (Meylinda & Surya, 2017).

Matematika merupakan pelajaran sebagai sarana berpikir ilmiah dan logis serta mempunyai peranan penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Agustina (2019) mengemukakan bahwa matematika berperan penting karena matematika dapat mengembangkan daya pikir setiap orang, melatih untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan permasalahan di masa depan dengan baik. Selain itu, matematika merupakan pengetahuan yang esensial sebagai dasar untuk bekerja seumur hidup dalam abad globalisasi. Matematika sebagai wahana ilmu pengetahuan memegang peranan penting dalam pendidikan (Siswondo & Agustina, 2021). Ada bervariasi topic dalam matematika, salah satunya materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV), yang akan menjadi bahan kajian yang harus dikuasai siswa SMP kelas VIII, dan topic yang erat kaitannya dengan masalah kehidupan sehari-hari (Wulan et al., 2021).

Beberapa kesulitan dialami peserta didik saat mengerjakan soal cerita SPLDV yaitu (1) sulit memahami soal; (2) siswa kesulitan mengubah soal cerita kedalam model matematika; (3) selalu berorientasi pada rumus; (4) siswa kurang memahami konsep; (5) sulit menemukan cara yang tepat dan sebagainya (Yusuf & Fitriani, 2020). Tinjauan ini menunjukkan perlunya pendampingan dalam memahami materi SPLDV. Selain itu, peserta didik juga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan literasi matematika.

Literasi matematika merupakan suatu kemampuan untuk memecahkan masalah dengan memberdayakan dan meningkatkan kemampuan berpikir yaitu mengkritisi, menganalisis dan mengevaluasi informasi dari berbagai sumber (Poernomo et al., 2021). Literasi adalah landasan keberhasilan di sekolah, dalam masyarakat saat ini, dan keberhasilan dalam hidup (Kirsten, 2019). Secara sederhana, literasi matematis dapat diartikan sebagai kemampuan untuk merumuskan, menafsirkan dan mengimplementasikan matematika dalam berbagai konteks kehidupan (Albar et al., 2022).

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa adalah dengan menghadirkan inovasi-inovasi baru yang menarik, sehingga dapat memotivasi siswa

dalam proses pembelajaran. Untuk mendukung pengembangan literasi matematis siswa, diperlukan media pembelajaran yang sesuai agar mereka dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efesiensi dalam mencapai tujuan, sehingga memberikan keuntungan bagi guru dan siswa (Masykur et al., 2017). Sejalan dengan itu, (Shafa & Yunianta, 2022) mengatakan bahwa media sangat berperan penting dalam pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran matematika yang dikenal sebagai bidang studi yang abstrak dan memerlukan kemampuan matematis siswa. Oleh karena itu, penggunaan media video pembelajaran interaktif, yang menyajikan konten berupa teks, animasi, gambar bergerak, dan video, dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi matematika peserta didik.

Selain menggunakan media pembelajaran berupa video, upaya lain yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggabungkan video pembelajaran dengan pendekatan kontekstual. Hal ini sejalan dengan penelitian (Wijayanti et al., 2021) menyatakan bahwa video pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual memenuhi aspek yang dinilai dan layak untuk dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran. Pendekatan kontekstual merupakan pendekatan yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat, serta pengetahuan yang diperoleh dari usaha peserta didik mengontruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru ketika ia belajar (Mukhtar et al., 2022). Sejalan dengan penelitian (Ahmad & Nasution, 2019) diperoleh bahwa pendekatan kontekstual siswa senantiasa aktif dalam pembelajaran, siswa bersemangat dan antusias dalam mengontruksi materi pembelajaran sehingga kemampuan literasi matematika siswa meningkat dibandingkan dengan pendekatan model biasa.

Berdasarkan uraian diatas, dengan menyadari urgensi kemampuan literasi matematis peserta didik yang dihadapi, maka dilakukan pengabdian masyarakat dalam bentuk pendampingan belajar menggunakan video pembelajaran yang berbasis kontekstual dengan tujuan untuk memfasilitasi peningkatan kemampuan literasi matematika pada materi SPLDV. Melalui penerapan konteks nyata dari SPLDV dalam soal matematika, diharapkan peserta

didik mampu dalam mengetahui urgensi matematika dan mampu menerapkannya dalam situasi kehidupan sehari-hari.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pendampingan pembelajaran dengan video pembelajaran berbasis kontekstual pada materi SPLDV untuk meningkatkan kemampuan literasi matematika yang difokuskan pada peserta didik kelas VIII MTsN Gowa. Metode yang digunakan dalam memberikan solusi permasalahan yaitu dengan proses pendampingan terstruktur dalam tiga tahap, yaitu sebagai berikut:

a. Tahap persiapan (pra-pendampingan)

Tahap persiapan menggambarkan keterlibatan dalam mengidentifikasi masalah dan kebutuhan peserta didik kelas VIII MTsN Gowa, terutama terkait kurangnya kemampuan dalam literasi matematika. Selain itu, pada tahap ini dengan melakukan observasi peserta yang memiliki alat digital, penggunaan media digital dalam kesehariannya, pemanfaatan media digital sebagai penunjang untuk penggunaan video dalam proses pembelajaran serta penyusunan materi pendampingan khususnya soal berbasis kontekstual pada materi SPLDV.

b. Tahap pelaksanaan (pendampingan)

Tahap pelaksanaan pendampingan dilaksanakan dengan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan metode diskusi dengan pendekatan kontekstual pada video pembelajaran yang dilaksanakan peserta didik secara berkelompok. Berupa penjelasan materi, pertanyaan, latihan soal, penyelesaian soal literasi matematika pada materi SPLDV.

c. Tahap evaluasi (pasca pendampingan)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas dan keberhasilan pelaksanaan pendampingan. Pengukuran ini mencakup tes hasil belajar literasi matematika pasca-pendampingan dan respon peserta didik terhadap penggunaan video selama pelaksanaan pendampingan.

Selanjutnya, hasil pendampingan yang diperoleh melalui tes literasi matematika berbasis kontekstual dan respon peserta didik, selanjutnya dianalisis secara deskriptif.

Tabel 1. Kategorisasi Kemampuan Literasi Matematika

| Skor | Kategori |
|---------------|---------------|
| 91-100 | Sangat Tinggi |
| 75-90 | Tinggi |
| 60-74 | Sedang |
| 40-69 | Rendah |
| Jumlah | Tinggi |

Tabel 2. Kriteria Angket Respon Peserta Didik

| Rentang | Kualifikasi |
|-----------------------|----------------|
| $85\% \leq p < 100\%$ | Sangat Positif |
| $70\% \leq p < 85\%$ | Positif |
| $60\% \leq p < 70\%$ | Cukup Positif |
| $50\% \leq p < 60\%$ | Kurang Positif |
| $p < 50\%$ | Tidak Positif |

Sumber: (Widoyoko, 2009)

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pendampingan dengan menggunakan video berbasis kontekstual pada materi SPLDV dilakukan untuk meningkatkan kemampuan literasi matematika peserta didik di kelas VIII MTsN Gowa. Melalui pendampingan ini, diharapkan peserta didik tidak hanya memahami konsep SPLDV secara teori, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam situasi kehidupan nyata. Selain itu, pendampingan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung, sehingga peserta didik terbiasa dengan soal-soal berbasis kontekstual, sekaligus meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam menyelesaikan masalah matematika yang melibatkan SPLDV. Selain itu, dengan pendampingan ini, guru memiliki motivasi yang tinggi dalam melakukan pengawasan kondisi dan karakteristik peserta didik untuk penggunaan media, hal ini bertujuan agar dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan tetap terjaga mutu dan kualitasnya.

Penyelenggaraan kegiatan pendampingan dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan (pra-pendampingan), tahap pelaksanaan (tahap pendampingan) dan tahap evaluasi (pasca-pendampingan). Hal tersebut sejalan dengan (Nur *et al.*, 2024) yang melakukan pendampingan dengan tahap serupa. Dengan pendekatan ini, diharapkan peserta didik tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi matematika, tetapi juga mampu menghadapi dan menyelesaikan berbagai tantangan matematika dengan lebih percaya diri dan efisien.

Langkah awal dalam pendampingan ini adalah tahap persiapan, dimana penekanan diberikan pada identifikasi kendala dan kebutuhan peserta didik, serta perencanaan materi. Analisis awal mengungkapkan bahwa peserta didik kelas VIII MTsN Gowa cenderung melakukan proses pembelajaran secara konvensional sehingga peserta didik tidak dapat mengeksplorasi kemampuannya sehingga dengan penggunaan media pembelajaran berupa video dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan pembelajaran yang lebih inovatif. Penggunaan video pembelajaran di sekolah tersebut juga mendukung dalam proses pembelajaran karena telah berbasis digital yang mana penggunaannya telah dilakukan dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya, peserta didik kesulitan dalam memahami materi SPLDV hal tersebut karena peserta didik kesulitan dalam mengaitkan matematikanya ke dalam konsep kehidupan. Disamping itu, kurangnya latihan soal berbasis kontekstual juga menjadi factor karena peserta didik kurang terbiasa dalam bentuk permasalahan ini, dalam hal ini dengan membantu peserta didik dalam mengaitkan matematika dalam kehidupan nyata juga mampu meningkatkan kemampuan literasi matematis peserta didik yang masih menjadi permasalahan yang perlu diatasi untuk peningkatan kualitas pendidikan.

Pada tahap persiapan, fokus utama adalah merencanakan media yang mampu memberi inovasi dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Media yang diberikan yaitu berupa video pembelajaran dengan materi pendampingan yang dikembangkan berfokus pada kontekstual dengan materi SPLDV untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis peserta didik. Upaya ini bertujuan untuk memastikan bahwa sesi pendampingan dapat efektif mengatasi kesulitan yang dihadapi peserta didik kelas VIII di MTsN Gowa dalam memahami materi SPLDV berbasis dengan soal-soal literasi matematika.



Gambar 1. Pelaksanaan Pendampingan

Pada tahap pendampingan, langkah-langkah diambil untuk mengatasi kesulitan peserta didik kelas VIII MTsN Gowa dengan menggunakan video pembelajaran berbasis kontekstual terkait dengan materi SPLDV. Pendampingan dilakukan dengan memfokuskan pada penguatan materi dengan menggunakan video pembelajaran serta pemberian soal-soal latihan literasi matematika. Sesi pendampingan dirancang secara interaktif, dengan menggunakan metode diskusi, contoh soal latihan, bertanya terkait materi, dan latihan soal literasi matematika. Melalui pendampingan ini, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kemandirian dan motivasi belajar, serta meningkatkan kemampuan literasi matematika.

Evaluasi kegiatan pendampingan untuk menilai dampak positif dan tingkat keberhasilan dari kegiatan pendampingan. Keberhasilan dari pendampingan ini dapat terukur melalui skor tes yang diperoleh peserta didik, hasil kevalidan, kepraktisan dan keefektifan yang diperoleh berdasarkan penilaian terhadap uji pascapendampingan. Hasil dari ujipascapendampingan akan memberikan gambaran konkret tentang sejauh mana peserta didik menginternalisasi materi yang disampaikan selama sesi pendampingan. Skor tes tersebut kemudian menjadi indikator untuk menilai peningkatan kemampuan literasi matematika.

Berdasarkan tes hasil belajar pada kegiatan evaluasi, diperoleh data kemampuan literasi matematika peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3. Persentase Kemampuan Literasi Matematika

| Skor | Frekuensi | Persentase | Kategori |
|------------------|-----------|--------------|---------------|
| 91-100 | 4 | 12,05% | Sangat Tinggi |
| 75-90 | 9 | 47,37% | Tinggi |
| 60-74 | 2 | 10,53% | Sedang |
| 40-69 | 4 | 21,05% | Rendah |
| Jumlah | 19 | 100% | |
| Rata-rata | | 76.05 | Tinggi |

Berdasarkan kategorisasi tingkat kemampuan literasi matematika peserta didik pada tabel 6, diperoleh terdapat 4 peserta didik yang mengikuti tes dan dinyatakan memiliki kemampuan sangat tinggi, terdapat 9 peserta didik yang mengikuti tes dan dapat dinyatakan memiliki kemampuan tinggi, terdapat 2 peserta didik yang mengikuti tes dan dapat dinyatakan memiliki kemampuan sedang, terdapat 4 peserta didik dapat dinyatakan memiliki kemampuan rendah.

Tabel 4. Hasil Analisis Angket respon Peserta Didik

| Kriteria | Persentase | Keterangan |
|--|------------|----------------|
| Tampilan Video pembelajaran dengan berbasis kontekstual pada materi SPLDV ini menarik. | 92,11% | Sangat Positif |
| Teks/tulisan pada Video pembelajaran ajar dapat dibaca dengan jelas. | 93,42% | Sangat Positif |
| Bahasa yang digunakan mudah dipahami. | 90,79% | Sangat Positif |
| Gambar yang disajikan pada Video pembelajaran terlihat jelas | 93,42% | Sangat Positif |
| Paduan warna yang digunakan seimbang dan menarik | 89,47% | Sangat Positif |
| Video pembelajaran ini menggunakan masalah-masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari | 80,26% | Positif |
| Video pembelajaran ini menarik digunakan dalam pengajaran materi pada materi SPLDV. | 85,53% | Sangat Positif |
| Video pembelajaran ini menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami | 89,47% | Sangat Positif |
| Video pembelajaran seperti ini sebaiknya diterapkan dalam materi matematika lainnya | 78,95% | Positif |
| Gambar yang disajikan dalam Video pembelajaran sesuai dengan materi | 78,95% | Positif |
| Saya dapat dengan mudah memahami kalimat yang terdapat pada Video pembelajaran ini | 86,84% | Sangat Positif |
| Contoh soal yang terdapat pada Video pembelajaran telah sesuai dengan materi | 82,89% | Positif |
| Visualisasi konsep sangat membantu pemahaman | 90,79% | Sangat Positif |
| Tujuan pembelajaran mudah saya pahami | 86,84% | Sangat Positif |
| Saya mudah memahami kalimat yang ada dalam video pembelajaran ini | 88,16% | Sangat Positif |
| Isian pada lembar kerja sesuai dengan konsep atau definisi yang diinginkan | 81,58% | Positif |
| Latihan yang ada dalam video pembelajaran ini cukup dan membantu saya dalam memahami materi | 82,89% | Positif |
| Pemberian umpan balik untuk jawaban yang salah cukup membantu saya | 84,21% | Positif |
| Saya dapat memahami materi SPLDV dengan mudah menggunakan Video pembelajaran ini. | 88,16% | Sangat Positif |
| Saya lebih mudah dalam belajar dengan menggunakan Video pembelajaran ini. | 84,21% | Positif |
| Video pembelajaran ini membuat saya lebih berminat untuk belajar matematika. | 88,16% | Sangat Positif |
| Saya menjadi lebih aktif dalam belajar menggunakan video pembelajaran ini | 81,58% | Positif |
| Saya lebih rajin belajar menggunakan Video | 80,26% | Positif |

| Kriteria | Persentase | Keterangan |
|--|---------------|-----------------------|
| pembelajaran ini. | | |
| Video melatih memodelkan masalah matematika | 77,63% | Positif |
| Video melatih menggunakan operasi dan prosedur matematika dengan tepat | 80,26% | Positif |
| Video meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika | 86,84% | Sangat Positif |
| Video bermanfaat untuk meningkatkan literasi matematika | 84,21% | Positif |
| Video membantu mengidentifikasi informasi penting dalam masalah nyata | 84,21% | Positif |
| Rata-rata | 85,43% | Sangat Positif |

Hasil analisis dari angket respons peserta didik pada tabel 4 memperoleh nilai sebesar 85,43% yang berada dalam interval $85\% \leq p \leq 100\%$ dengan kategori sangat positif dimana hal tersebut bermakna bahwa peserta didik memberikan respon positif terhadap video pembelajaran yang digunakan.

Hasil pendampingan ini dapat dilihat dari tes kemampuan literasi matematis dan angket respon peserta didik. Rata-rata tes kemampuan literasi matematika siswa sebesar 76.05 pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil analisis respons peserta didik memperoleh nilai sebesar 85,43% yang mana berada pada kategori sangat positif. Kategori tersebut bermakna bahwa berdasarkan aspek-aspek penilaian yang terdapat pada angket respon peserta didik, sebagian besar peserta didik memberikan respon positif terhadap video yang digunakan. Hal tersebut juga didukung dengan pendampingan yang dilakukan oleh (Purba et al., 2021) yang memperoleh respons yang positif dan pendampingan yang dilaksanakan memiliki kontribusi yang baik yang mampu meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam media pembelajaran. Hasil serupa juga diperoleh dari pendampingan (Zubaidi et al., 2024) yang menunjukkan bahwa pendampingan penggunaan media audio-visual menunjukkan hasil yang positif dan peningkatan partisipasi aktif siswa di kelas.

Pendampingan belajar video pembelajaran terbukti dapat memberikan hasil yang baik sehingga dengan penggunaan media ini membantu membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu dengan media memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih aktif di kelas. Peserta didik diajak berdiskusi mengenai tayangan yang mereka saksikan, mengajukan pertanyaan dan berbagi pemahaman mereka. Hal ini tidak hanya meningkatkan partisipasi peserta didik, tetapi juga memperkaya proses belajar mengajar,

menjadikannya lebih interaktif dan menyenangkan. Pendampingan ini juga membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis yang penting dalam penyelesaian masalah.

SIMPULAN

Pengabdian dalam bentuk pendampingan pembelajaran menggunakan video pembelajaran berbasis kontekstual pada materi SPLDV untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis peserta didik kelas VIII MTsN Gowa telah memberikan kontribusi positif dalam memfasilitasi peningkatan dan pengembangan literasi matematika. Hal ini menandakan bahwa penggunaan video pembelajaran mampu membangun motivasi dan minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika, membuka peluang pendampingan lanjutan yang lebih terfokus agar meningkatkan pencapaian kemampuan literasi matematika.

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah, ucapan rasa syukur kepada Allah Subhanahu wa ta'ala atas izin, limpahan rahmat, kesempatan, kemudahan, kelancaran dan karunia dari-Nya dapat terselesaikan pelaksanaan kegiatan pengabdian. Terimakasih kepada kepada Dosen Prodi Pendidikan Matematika yang telah meluangkan waktu, memberi kesempatan, bimbingan, saran, masukan dan arahan kepada penulis. Terimakasih kepada Bapak Kepala Madrasah, Guru Pendidikan matematika, serta peserta didik MTs Negeri Gowa kelas VIII.2. terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan berkontribusi. Teristimewa untuk orang tua, kakak, adik dan teman-teman semuanya yang senantiasa mendo'akan, memberi semangat, dukungan dan motivasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, I. (2019). Pentingnya Berpikir Kritis Dlama Pembelajaran Matematika di Era Revolusi Industri 4.0. *Pendidikan Matematika I*, December 2019, 17. https://www.researchgate.net/publication/341788018_PENTINGNYA_BERPIKIR_KRITIS_DALAM_PEMBELAJARAN_MATEMATIKA_DI_ERA_REVOLUSI_INDUSTRI_40
- Ahmad, M., & Nasution, D. P. (2019). Peningkatan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama melalui Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Education and Development*, 7(2), 103–112. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/883/395>
- Albar, R., Susilawati, S., & Fatmawati, D. P. (2022). Penerapan Media Pembelajaran

- Berbasis Augmented Reality pada Materi Pythagoras untuk Meningkatkan Literasi Matematika Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Tahun 2022*, 3(1), 371–380. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/895>
- Arviansyah, M. R., & Shagena, A. (2022). Efektivitas Dan Peran Dari Guru Dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Lentera*, 17(1), 40–50.
- Beilke, J. R., & Stuve, M. J. (2004). A teacher's use of digital video with urban middle school students: Expanding definitions of representational literacy. *Teacher Educator*, 39(3), 157–169. <https://doi.org/10.1080/08878730409555338>
- Harahap, O. F. M., Napitulu, Ma., & Batubara, N. S. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN: Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Azka Pustaka.
- Hidayat, R., Murni, A., & Roza, Y. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Problem Based Learning untuk Memfasilitasi Kemampuan Literasi Matematis Peserta Didik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3017–3027. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.373>
- Imron, M. J. (2022). Dampak Multimedia Bagi Peningkatan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah. *Al-Ibrah: Jurnal Pendidikan Dan Keilmuan Islam*, 7(1), 53–77. <https://doi.org/10.61815/alibrah.v7i1.188>
- Kirsten, N. (2019). Improving literacy and content learning across the curriculum? How teachers relate literacy teaching to school subjects in cross-curricular professional development. *Education Inquiry*, 10(4), 368–384. <https://doi.org/10.1080/20004508.2019.1580983>
- Laili, S. (2023). *Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Berbasis Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*.
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177–185.
- Meylinda, D., & Surya, E. (2017). Kemampuan koneksi dalam pembelajaran matematika di sekolah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1)(December), 1–12. https://www.researchgate.net/profile/Dessy-Meylinda/publication/321839536_KEMAMPUAN_KONEKSI_DALAM_PEMBELAJARAN_MATEMATIKA_DI_SEKOLAH/links/5a346802a6fdcc769fd23811/KEMAMPUAN-KONEKSI-DALAM-PEMBELAJARAN-MATEMATIKA-DI-SEKOLAH.pdf
- Mukhtar, R. U., Maimunah, M., & Yuanita, P. (2022). Pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 873–886. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1094>
- Nur, F., Ramadani, N. F., Sulsteri, S., Majid, A. farham, & Mattoliang, L. A. (2024). *Pendampingan Belajar Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Berbasis Kontekstual*. 03(01), 33–43. <https://doi.org/10.36781/khidmatuna.v3i01.612>
- Nurfadhillah, S., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., Ramdhan, F., Claudia Maharani, S., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI* :

Jurnal Edukasi Dan Sains, 3(2), 289–298.

- Poernomo, E., Kurniawati, L., Siti, K., & Atiqoh, N. (2021). Studi Literasi Matematis. *ALGORITMA Journal of Mathematics Education (AJME)*, 3(1), 83–100. <http://dx.doi.org/10.15408/ajme.v3i1.20479>
- Purba, H. S., Saputra, N. A. B., & Adini, M. H. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Bagi Guru Madrasah Aliyah Amuntai. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 385. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v3i4.3907>
- Resti Fauziah, D., Iskandar, S., Rosmana, P., Oktafrina, A., Pratiwi, K., & Nurfaoziah, K. (2023). Pembaruan Pembelajaran Dengan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Al- Qodiri*, 21(2), 355–371. <https://doi.org/10.53515/qodiri>
- Rusliana, L. (2024). Implementasi Dan Problematika Standar Penilaian Pendidikan Dalam Kurikulum Merdeka Sekolah/Madrasah Di Indonesia. *Al Qodiri: Jurnal Pendidika, Sosial Dan Keagamaan*, 22(1), 270–289. <https://doi.org/10.53515/qodiri.2024>
- Shafa, A. F., & Yunianta, T. N. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Geogebra Materi Program Linear Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika. 11(2), 1127–1136.
- Sinaga, A. V. (2023). Peranan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Membentuk Karakter dan Skill Peserta Didik Abad 21. *Journal on Education*, 06(01), 2836–2846.
- Siswondo, R., & Agustina, L. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Matematika. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 33–40. <http://jim.unindra.ac.id/index.php/himpunan/article/view/3155>
- Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. 21(1), 1–9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Wijayanti, D. A., Makmuri, M., & Indrawati, M. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1739–1749. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.631>
- Wulan, E. R., Rofiqoh, I., Saidah, Z. N., & Puspitasari, D. (2021). Fun with SPLDV: Multimedia Lectora Inspire Menguatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 6(2), 83–98. <https://doi.org/10.15642/jrpm.2021.6.2.83-98>
- Yusuf, A., & Fitriani, N. (2020). Analisis Kesalahan Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Persamaan Linear Dua Variabel di SMPN 1 Campaka Mulya-Cianjur. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(1), 59–68. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i1.p59-68>
- Zubaidi, A., Handayani, P., Sa'diyah, H., Akilla, H., & Mafiroh, L. (2024). Pendampingan Penggunaan Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di MTs AZ-Zainiyah I Paiton Probolinggo. 5(2), 119–125.